

© 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED



ocean

NAVY SEALS SCENARIO

SEALs - Sea, Air, Land. They are the men of the US Navy's counter-insurgency, special forces. Used in the perilous waterways of Vietnam, the rescue of American citizens in Grenada and the recent action in Panama the US Navy SEALs have two new missions - certainly their most dangerous to date.

MISSION 1

The Gulf of Oman - and a secret location welcomes the arrival of the elite SEAL team. Their objective? To rescue the crew of a recently shot down helicopter.

MISSION 2

Beirut - a dangerous stockpile of missiles must be destroyed before terrorists have a chance to use them. Only the SEAL team have the capability to complete the mission.

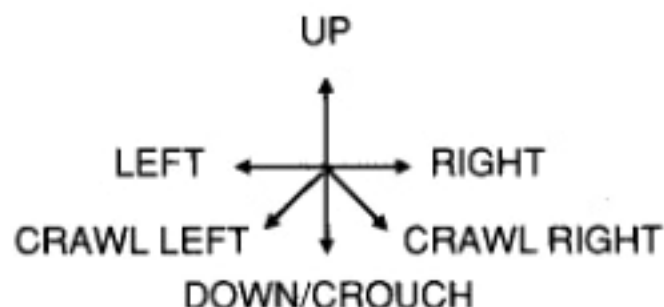
You control the team. You control the action. You hold the fate of innocent lives in your hands.

SET-UP/LOADING

Set-up the machine, insert your paddle controller and ROM cartridge as described in the computer user manual. The game will load automatically.

CONTROLS

This is a one player game for use with the paddle controller only.



FIRE BUTTON 1 - FIRE

FIRE BUTTON 2 - JUMP

FIRE BUTTON 2/UP - GRAB

FIRE BUTTON 2/DOWN - SWING/JUMP DOWN

When you have grabbed something JUMP will make you swing up.

If you press JUMP and UP when next to a crate you will climb up onto it.

When the game is running the title sequence, holding down fire button 2 and then pressing fire button 1 will start the self-play demo. Normally you would have to wait until the music has finished for this to occur.

GAMEPLAY

Level 1: The Harbour

You come ashore at the terrorist base. Plant detonators at each Stinger missile avoiding guards or eliminating them where necessary.

Shoot crates to reveal extra weapons and gain bonus points - applicable to all levels.

Level 2: The Communications Tower

After the tower has been secured all terrorist communication links will be severed and enemy reinforcements will not be summoned. You must then escape underground to the barracks.

Level 3: The Barracks

The S.E.A.L.s must storm the barracks and remove any resistance.

Level 4: Rescue the Hostage

Plant detonators on all Stinger missiles and then make your way to the prison where the pilot is being held. and then make your escape.

Level 5: The Escape

Escape the base as quickly as possible or you will miss your rendezvous with the US Helicopter..

Level 6: Mission 2

Make your way through the streets of Beirut avoiding enemy fire. When you reach the Stinger missile stockpile - destroy them.

STATUS AND SCORING

The status panel displays from left to right:

Character in play, energy, Stinger missiles to be detonated, score, time remaining, shots remaining and current weapon. Points are awarded as follows:-

Shooting terrorist	75 points
Detonating bomb	250 points
Extra weapon	50 points

A bonus will be awarded for time remaining and SEALS alive on each level.

HINTS AND TIPS

1. Practise all of the available moves until you can use them instinctively.
2. Learn the map layouts to reduce level completion time.
3. Memorise where the terrorists appear.
4. Remember terrorists only shoot when they see you.
5. Utilise the extra weapons properly for easy progress.

NAVY SEALS

Its program code, and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved worldwide.

CREDITS

©1990 Orion Pictures Corp. All Rights Reserved.

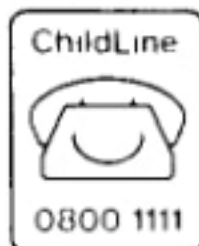
Programming by James Higgins

Graphics by Warren Lancashire and Martin McDonald

Music and Sound FX by Matthew Cannon

Produced by D.C. Ward.

©1990 Ocean Software Ltd.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

NAVY SEALS SCENARIO

Les SEALs - SEa, Air, Land - mer, air, terre. Ce sont les hommes des forces spéciales de contre-insurrection de la marine américaine. Employés sur les voies navigables périlleuses du Vietnam, dans le sauvetage de citoyens américains à la Grenade et dans le récent combat à Panama, les SEALs de la marine américaine ont deux nouvelles missions qui sont certainement les plus dangereuses qu'ils n'aient connues jusqu'ici.

MISSION 1

Au Golfe d'Oman, des hommes d'un lieu secret accueillent l'arrivée de l'équipe élite SEAL. L'objectif de SEAL? Secourir l'équipe d'un hélicoptère qui vient d'être descendu.

MISSION 2

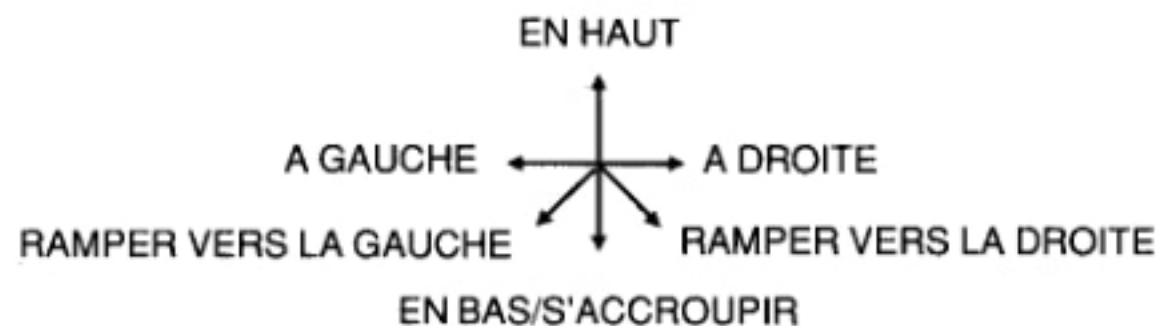
A Beyrouth, un stock dangereux de missiles doit être détruit avant que les terroristes aient l'occasion de les utiliser. Seule l'équipe SEAL est capable d'aller au bout de cette mission. Vous contrôlez l'équipe. Vous contrôlez le combat. Le destin de ces vies innocentes est entre vos mains.

MISE EN ROUTE/CHARGEMENT

Mettez la machine en route, insérez votre contrôleur de palette et la cartouche ROM comme l'explique le manuel d'utilisation de l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

LES COMMANDES

C'est un jeu à un seul joueur qui se joue uniquement avec le contrôleur de palette.



BOUTON 1 DE TIR - TIRER

BOUTON 2 DE TIR - BONDIR

BOUTON 2 DU HAUT - EMPOIGNER

BOUTON 2 DU BAS - SE BALANCER/DESCENDRE EN SAUTANT

Si vous avez empoigné quelque chose, l'appui de BONDIR vous permettra de vous élaner.

Si vous vous trouvez près d'une caisse, vous pouvez monter dessus en appuyant sur BONDIR et le bouton 2 DU HAUT.

Lors du déroulement du scénario, vous pouvez accéder directement à la démo auto-play en abaissant le bouton 2 de tir puis en appuyant sur le bouton 1 de tir. Vous devez normalement attendre que la musique soit terminée pour que la démo se présente à vous.

LE JEU

Niveau 1: Le port

Vous débarquez sur la base des terroristes. Plantez des détonateurs sur chaque missile Stinger en évitant les gardes ou en les éliminant si besoin.

Tirez sur des caisses pour découvrir des armes supplémentaires et obtenir des bons points. Ceci est valable à tous les niveaux.

Niveau 2: La tour de communications

Après avoir protégé la tour, vous endommagerez toutes les lignes de communications des terroristes afin d'empêcher les ennemis de faire appel à des renforts. Vous devez ensuite gagner secrètement vers la caserne.

Niveau 3: La caserne

Les SEAL doivent prendre la caserne d'assaut et vaincre toute résistance.

Niveau 4: Sauver les otages

Plantez des détonateurs sur tous les missiles Stinger, dirigez-vous vers la prison où le pilote est détenu et évadez-vous.

Niveau 5: L'évasion

Gagnez la base aussi rapidement que possible sinon vous manquerez votre rendez-vous avec l'hélicoptère américain.

Niveau 6: Mission 2

Avancez dans les rues de Beyrouth en évitant les tirs de l'ennemi. Lorsque vous avez atteint le stock de missiles Stinger, détruisez-le.

ETAT ET SCORE

Le tableau des états se lit de gauche à droite et vous indique

le personnage en jeu, l'énergie que vous détenez, le nombre de missiles Stinger qui doivent exploser, le score, le temps qui reste, les coups restants et l'arme en cours d'utilisation. Les points sont accordés de la façon suivante:

Abattre un terroriste 75 points

Faire exploser une bombe 250 points

Une arme supplémentaire 50 points

Des bons points vous seront donnés pour le temps qui reste et pour le nombre de SEALs vivants à chaque niveau.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

1. Exercez-vous sur tous les déplacements possibles jusqu'à ce que vous puissiez les utiliser instinctivement.
2. Apprenez à connaître la carte pour réduire le temps d'exécution de chaque niveau
3. Mémorisez les lieux où les terroristes apparaissent.
4. Rappelez-vous que les terroristes tirent seulement lorsqu'ils vous voient.
5. Utilisez les armes supplémentaires correctement pour avancer facilement dans le jeu.

NAVY SEALs

Le code de programmation, les représentations graphiques sont protégés par Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

GENERIQUE

© 1990 Orion Pictures Corp.

Tous droits de reproduction réservés

Programmation par James Higgins

Graphismes par Warren Lancashire et Martin McDonald

Musique et son FX par Matthew Cannon

Produit par D.C. Ward

© 1990 Ocean Software Ltd.

NAVY SEALS SZENARIO

SEALs - das ist die Abkürzung für Sea, Air, Land - See, Luft, Land. Das sind die Männer der Anti-Rebellen Spezialeinheit der US Navy. Nach den Einsätzen auf den gefährlichen Gewässern von Vietnam, der Befreiung amerikanischer Staatsbürger aus Grenada und der erst kürzlich abgeschlossenen Aktion in Panama, haben die US Navy SEALs zwei neue Aufgaben - vermutlich die bisher gefährlichsten.

MISSION 1

Der Golf von Oman - an einem geheimen Ort wartet man auf die Ankunft des SEAL-Teams. Die Aufgabe? Die Besatzung eines abgeschossenen Helikopters zu retten.

MISSION 2

Beirut - ein gefährliches Lager von Raketen muß vernichtet werden, bevor die Terroristen die Möglichkeit haben, sie einzusetzen. Nur das SEAL-Team hat genug Erfahrung, um diese Mission abzuschließen. Du kontrollierst das Team. Du kontrollierst die Action. Du hast das Schicksal von unschuldigen Menschenleben in der Hand.

SPIEL STARTEN

Bereiten Sie Ihr Gerät vor, schließen Sie das Joypad an, und stecken Sie das Modul ein, wie in der Anleitung beschrieben. Schalten Sie das Gerät ein. Das Spiel beginnt automatisch.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit dem Joypad gesteuert wird.



FEUERTASTE 1 - FEUERN

FEUERTASTE 2 - SPRINGEN

FEUERTASTE 2/AUFWÄRTS - GREIFEN

FEUERTASTE 2/ABWÄRTS - SCHWINGEN/HERUNTERSPRINGEN

Wenn Sie etwas gegriffen haben, können Sie mit SPRINGEN daran hochklettern.

Stehen Sie vor einer Kiste, können Sie mit SPRINGEN und AUFWÄRTS hinaufsteigen.

Wenn Sie während der Titelsequenz die Feuertaste 2 gedrückt halten und zusätzlich die Feuertaste 1 drücken, schalten Sie auf das Demo-Spiel um. Nach Ablauf der Titelsequenz wird das Demo-Spiel automatisch gestartet.

SPIELABLAUF

Abschnitt 1: Der Hafen

Sie landen beim Stützpunkt der Terroristen. Setzen Sie an jede Stinger Rakete eine Sprengladung. Umgehen Sie die Wachen - schießen Sie, wenn nötig.

Schießen Sie auf die Kisten, um daraus weitere Waffen und Bonus-Punkte zu holen - Das gilt für alle Abschnitte.

Abschnitt 2: Der Funkturm

Nachdem der Funkturm gesichert ist, werden alle Verbindungsleitungen unterbrochen, damit die feindlichen Truppen nicht alarmiert werden. Anschließend müssen Sie unterirdisch zu den Baracken vordringen.

Abschnitt 3: Die Baracken

Die S.E.A.L.s müssen die Baracken stürmen, und jeglichen Widerstand ausschalten.

Abschnitt 4: Die Befreiung

Setzen Sie an jede Stinger Rakete eine Sprengladung und dringen Sie dann zum Gefängnis vor. Befreien Sie den Piloten und bringen Sie ihn in Sicherheit.

Abschnitt 5: Der Rückzug

Verlassen Sie den Stützpunkt schnellstmöglich, damit Sie rechtzeitig zum Treffpunkt kommen, wo der US Helikopter Sie abholt.

Abschnitt 6: Mission 2

Dringen Sie durch die Straßen von Beirut zum Waffenlager vor. Achten Sie dabei auf feindliches Feuer. Haben Sie die Stinger Raketen gefunden, zerstören Sie sie.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Im Anzeigefeld sehen Sie (von links nach rechts):

Aktive Spielfigur, Energie, noch zu zerstörende Stinger Raketen, Punktezahl, verbleibende Zeit, verbleibende Munition und aktive Waffe.

Punktewertung

Terrorist ausschalten	75 Punkte
Detonierende Bombe	250 Punkte
Zusätzliche Waffe	50 Punkte

Am Abschnitts-Ende erhalten Sie jeweils Bonuspunkte für die restliche Zeit und für die überlebenden SEALs.

TIPS UND TRICKS

1. Üben Sie die möglichen Bewegungen, bis Sie sie perfekt beherrschen.
2. Prägen Sie sich die Umgebung ein, damit Sie beim nächsten Mal schneller sind.
3. Merken Sie sich die Stellen, an denen die Terroristen erscheinen.
4. Denken Sie dran: Die Terroristen schießen nur, wenn sie Sie sehen.
5. Setzen Sie die zusätzlichen Waffen richtig ein.

NAVY SEALS

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

© 1990 Orion Pictures Corp. Alle Rechte vorbehalten.
Programmierung von James Higgins
Grafiken von Warren Lancashire und Martin McDonald
Musik und Geräusche von Matthew Cannon

Deutsche Anleitung von Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Limited

NAVY SEALS SCENARIO

SEALS: Mare, Aria, Terra. Sono gli uomini della controinsurrezione della Marina americana, reparti speciali. Hanno prestato servizio nella guerra del Vietnam, nella liberazione dei cittadini americani in Granada e nella recente azione militare in Panama. Ora i Navy Seals americani hanno due nuove missioni da compiere, decisamente le più pericolose finora.

MISSIONE 1

Il Golfo di Oman: un luogo segreto accoglie questo squadrone speciale SEAL. Il loro obiettivo? La liberazione dell'equipaggio di un elicottero abbattuto di recente.

MISSIONE 2

Beirut: una pericolosa pila di missili deve essere distrutta prima che i terroristi abbiano occasione di usarli. Soltanto la squadra SEAL è in grado di portare a termine una missione del genere. Sei tu che li controlli. Sei tu che decidi il destino delle vite innocenti.

PREDISPOSIZIONE/CARICAMENTO

Prepara il computer, inserisci il dispositivo di comando e la cartuccia ROM seguendo le istruzioni del manuale del computer. Il gioco si carica automaticamente.

COMANDI

Questo è un gioco per un giocatore da comandare esclusivamente con il dispositivo di comando.



PULSANTE DI FUOCO 1 - FUOCO

PULSANTE DI FUOCO 2 - SALTO

PULSANTE DI FUOCO 2/SU - PRESA

PULSANTE DI FUOCO 2/GIU' - OSCILLAZIONE/SALTO IN GIU'

Quando avrai afferrato qualcosa, l'azione di SALTO ti farà oscillare verso l'alto.

Quando premi SALTO e SU in prossimità di un cassone, ti arrampicherai sopra il cassone.

Quando appare la videata del titolo del gioco, la pressione del pulsante di fuoco 2 e poi del pulsante di fuoco 1 ti consentiranno di cominciare la dimostrazione del gioco. Normalmente dovresti attendere fino al termine della musica.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Livello 1: Il porto

Approdi alla base dei terroristi. Pianti dei detonatori in ciascun missile Stinger, evitando le guardie od eventualmente eliminandole.

Spara ai cassoni per rivelare armi supplementari e ottenere punti in premio; è comune a tutti i livelli.

Livello 2: La torre delle telecomunicazioni

Una volta messa al sicuro la torre, tutti i collegamenti dei terroristi risulteranno troncati e i rinforzi nemici non potranno ricevere ulteriori istruzioni. Tu devi scappare sottoterra alla volta delle caserme.

Livello 3: Le caserme

I S.E.A.L. devono attaccare le caserme ed eliminare i nemici.

Livello 4: Liberazione dell'ostaggio

Pianta i detonatori su tutti i missili Stinger, poi parti alla volta della prigione, dove il pilota è tenuto prigioniero come ostaggio, da cui dovrai darti alla fuga.

Livello 5: La fuga

Abbandona al più presto la base, altrimenti non giungerai in tempo all'elicottero americano che ti aspetta.

Livello 6: Missione 2

Attraversa le strade di Beirut, cercando di evitare il fuoco nemico. Quando raggiungi la pila di missili Stinger, distruggili.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il pannello a video contiene, da sinistra a destra:

Il carattere in gioco, l'energia, i missili Stinger da detonare, il punteggio, il tempo rimasto, i colpi rimasti e l'arma attuale. I punti vengono assegnati come segue:

Uccisione di un terrorista 75 punti

Detonazione di una bomba 250 punti

Arma supplementare 50 punti

Riceverai un punteggio supplementare per il tempo rimasto e per i SEAL sopravvissuti ad ogni livello.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

1. Prova di continuo tutte le mosse disponibili fino a quando le saprai usare istintivamente.
2. Memorizza la mappa per portare a termine il livello in minor tempo.
3. Cerca di ricordare i luoghi in cui appaiono i terroristi.
4. Ricordati che i terroristi sparano soltanto quando ti vedono.
5. Usa le armi supplementari con accortezza per agevolare i tuoi progressi.

NAVY SEALS

La codificazione del programma, la rappresentazione grafica e i disegni sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, noleggiati o trasmessi in alcuna forma senza il consenso della Ocean Software Limited. Tutti i diritti riservati.

RICONOSCIMENTI

© 1990 Orion Pictures Corp. Tutti i diritti riservati.

Programmazione: James Higgins

Grafici: Warren Lancashire e Martin McDonald

Musica ed effetti sonori: Matthew Cannon

Produzione: D.C. Ward

© 1990 Ocean Software Limited.

NAVY SEALS

ESCENARIO

SEALs -Mar, Aire, Tierra. Ellos son los hombres de las fuerzas especiales de contra-insurgencia de la Marina de los EEUU. Empleados en los peligrosos canales de Vietnam, en el rescate de ciudadanos americanos en Granada y en la reciente acción en Panamá, los SEALs de la Marina de los EEUU tienen dos nuevas misiones - ciertamente las más peligrosas hasta la fecha.

MISION 1

El Golfo de Omán - y una localización secreta acoge la llegada del equipo SEAL. ¿Su objetivo? Rescatar la tripulación de un helicóptero recién derribado.

MISION 2

Beirut - una peligrosa reserva de misiles debe ser destruida antes de que los terroristas tengan la oportunidad de usarlas. Sólo el equipo SEAL tiene la capacidad de cumplir esta misión. Tú controlas al equipo. Tú controlas la acción. Tú tienes el destino de vidas inocentes en tus manos.

CONFIGURACION/CARGA

Configura el ordenador, inserta tu joystick y cartucho ROM según se describe en el manual de instrucciones del ordenador. El juego se cargará automáticamente.

CONTROLES

Este es un juego para un solo jugador haciendo uso únicamente del joystick.



PULSADOR DE FUEGO 1 - DISPARAR

PULSADOR DE FUEGO 2 - SALTAR

PULSADOR DE FUEGO 2/ARRIBA - COGER

PULSADOR DE FUEGO 2/ABAJO - BALANCEO/SALTO ABAJO

Cuando hayas cogido algo, SALTAR te hará balancearte hacia arriba.

Si pulsas SALTAR y ARRIBA cuando estés cerca de una jaula, subirás encima de ésta.

Cuando el juego está corriendo la secuencia del título, presionar el pulsador de disparo 2 y luego el pulsador de disparo 1 empezará la demostración en la que tú participas. Normalmente tienes que esperar hasta que la música haya terminado para que esto ocurra.

DESCRIPCION DEL JUEGO

Nivel 1: El Puerto

Tú desembarcas en la base terrorista. Coloca detonadores en cada misil Stinger evitando a los guardias o eliminándolos cuando sea necesario.

Dispara a las jaulas para revelar armas adicionales y obtener puntos extra - se aplica a todos los niveles.

Nivel 2: La Torre de Comunicaciones

Después de que la torre ha sido capturada, todos los lazos de comunicación de los terroristas se cortarán y no se llamará a los refuerzos enemigos. Entonces debes escapar bajo tierra a los cuarteles.

Nivel 3: Los Cuarteles

Los SEALs deben tomar los cuarteles y eliminar toda resistencia.

Nivel 4: Rescate del Rehén

Coloca detonadores en todos los misiles Stinger y entonces dirígete hacia la prisión donde está secuestrado el piloto y luego escapa.

Nivel 5: La fuga

Huye de la base lo más rápido posible o perderás tu cita con el helicóptero de los EEUU.

Nivel 6: Misión 2

Dirígete hacia las calles de Beirut evitando los disparos de los enemigos. Cuando alcances el almacén de misiles Stinger, destrúyelo.

POSICION Y PUNTUACION

El panel de posición expone de izquierda a derecha:

Personaje en juego, energía, misiles Stinger que han de ser detonados, puntuación, tiempo que queda, disparos que quedan y arma que se está usando. Los puntos se dan de la siguiente forma:

Disparar a un terrorista 75 puntos

Detonar bombas 250 puntos

Arma extra 50 puntos

Se dará un premio adicional por el tiempo restante y los SEALs vivos en cada nivel.

CONSEJOS

1. Practica todos los movimientos disponibles hasta que puedas usarlos instintivamente.
2. Apréndete los trazados de los mapas para reducir el tiempo de realización en cada nivel.
3. Memoriza los lugares donde los terroristas aparecen.
4. Recuerda que los terroristas sólo disparan cuando te ven.
5. Utiliza adecuadamente las armas adicionales para un mejor progreso.

NAVY SEALS

El código del programa y la representación gráfica son propiedad de Ocean Software Limited y no pueden ser reproducidos, almacenados, alquilados o publicados de ninguna forma sin la autorización formal de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados a nivel mundial.

MERITOS

© 1990 Orion Pictures Corp. Todos los derechos reservados.

Programación: James Higgins

Gráficos: Warren Lancashire y Martin McDonald

Música y sonido FX: Matthew Cannon

Producido por D.C.Ward.

© 1990 Ocean Software Ltd.

